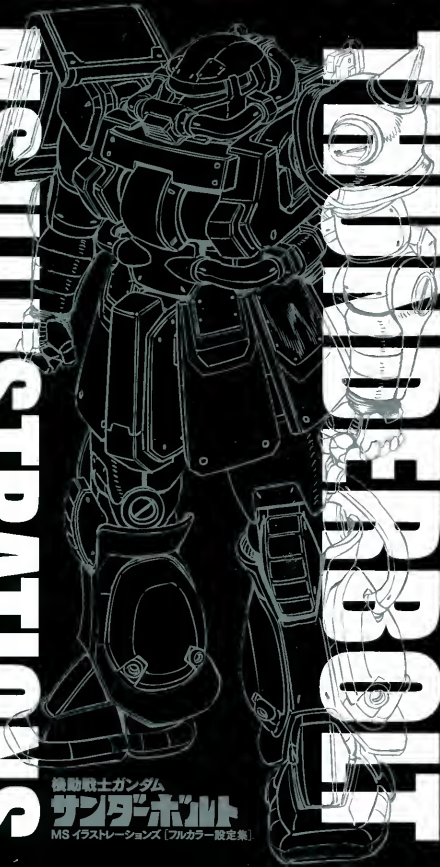


MOBILE SUIT GUNDAM THE UNDEAD BOOT MS ILLUSTRATIONS



機動戦士ガンダム
サンダーボルト
MS イラストレーションズ [フルカラー設定集]



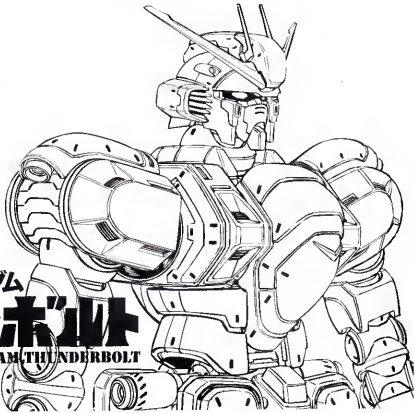












機動戦士ガンダム
サンダーボルト

MOBILE SUIT GUNDAM THUNDERBOLT

YASUO OHTAGAKI PRESENTS

機動戦士ガンダムサンダーボルト⑤ 限定版
ボックスアートポストカード

GUNDAM THUNDERBOLT MS ILLUSTRATIONS



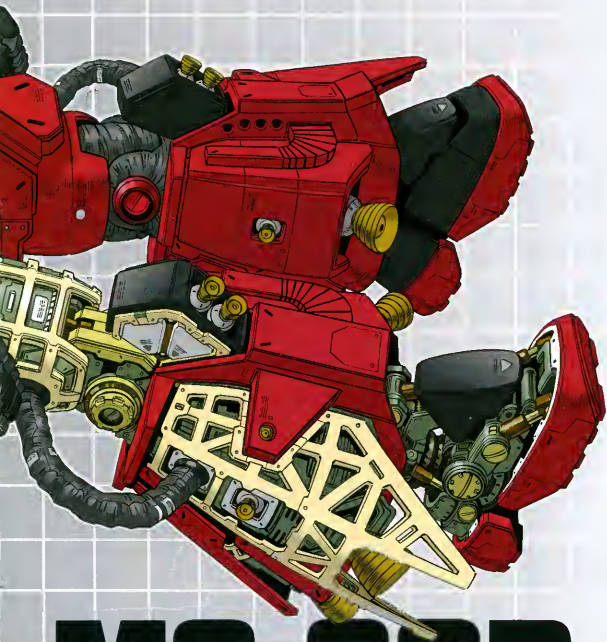
「機動戦士ガンダム」のモビルスーツを描くには、兵器としてのリアリティと同じくらい、魔神としての魂を込めなければなりません。両方のイメージが交わり合うからこそ、モビルスーツは魅力的なんだと思っています。でなければ、何故サクは二つ眼で、ガンダムが角を生やしているのか。

「MOONLIGHT MILE」という作品を長年描いてきた自分が、今この時代に、青年誌で「機動戦士ガンダムサンダーボルト」を描く意味を考えれば、そのデザインがアニメやMSVの焼き直しでは意味がありません。

「ガンダムの壊すべき箇所はどこなのか」

この作品を連載しながら、ずっと問い続けています。

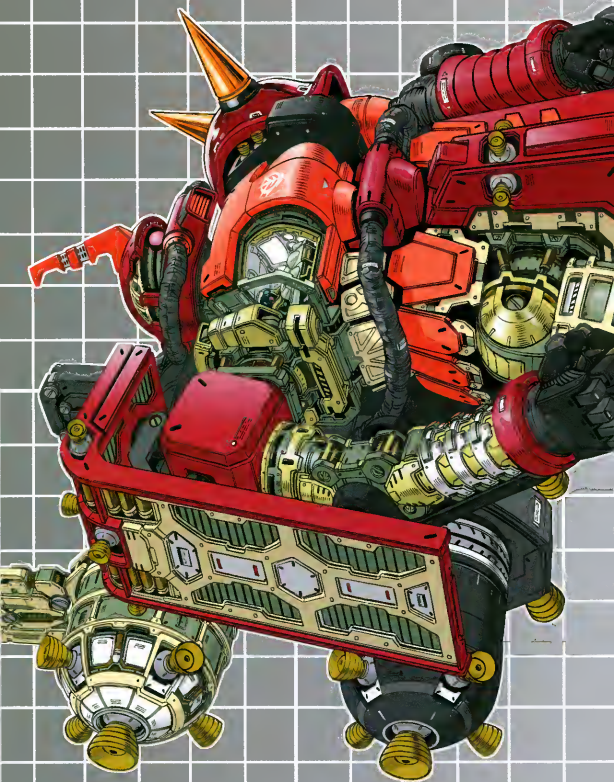
太田垣康男



MS-06R

High Mobility Type Psycho ZAKU II

003 / 002



INDEX

002 高機動型ザク メカニカル透視図

005 第1章 宇宙編 (u.c.0079 サンダーボルト宙域)

006 FA-78 フルアーマー・ガンダム

010 RGM-79 ジム

012 RGC-80 ジム・キャノン

014 RX-77 ガンキャノン

016 RB-79 ボール

018 MS-06R 高機動型ザク(サイコ・ザク)

022 MS-06 量産型ザク

024 MS-05 旧ザク

026 MS-09R リック・ドム

028 MS-14A 量産型ゲルググ

030 ビッグ・ガン

031 第2章 地球編 (u.c.0080 サンダーボルト作戦)

032 RX-78AL アトラスガンダム

036 ベガサス級強襲揚陸艦スバルタン

038 RX-79[G] 陸戦型ガンダム

040 RX-77AQ ガンキャノン・アクア

042 FF-X7 コア・ファイター

043 ミデア輸送機

044 RRF-06 ザニー

046 RGM-79C[G] ジム改陸戦型(フロート装備)

048 MSM-04 アッガイ

050 MSM-07 スゴック

052 MSM-03 ゴッグ

054 MS-06J 陸戦型ザク

056 ドップ/ルグゲン

057 外伝 砂鼠シヨーン編 (u.c.0080)

058 RX-79[G] 陸戦型ガンダム

060 RX-75 ガンタンク

062 MS-07B グフ



地獄の宙域

一年戦争末期——地球連邦軍の「ソロモン攻略戦」により、ジオン公国軍の宇宙要塞ソロモンが陥落。かつて存在したサイド4「ムーア」のコロニーや戦艦の残骸が漂流している暗礁宙域は、密集する残骸が帯電し、そこで放電現象を起こしているため「サンダーボルト宙域」と呼ばれていた。そこは宇宙要塞ア・バオア・クーへの補給路として、制宙権を握るジオン公国軍と、奪還を目指す連邦軍ムーア同胞団が激しい戦いを繰り広げる、地獄の宙域だった。

U.C.0079
サンダーボルト宙域

第1章 宇宙編



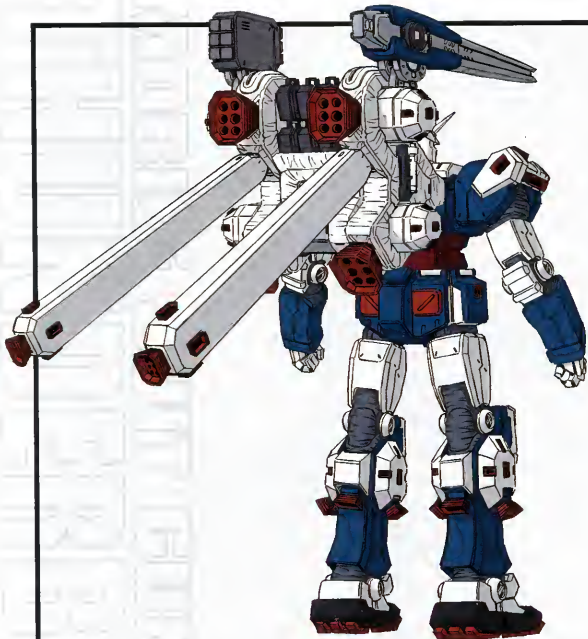
太田 垣 MEMO

改めてデザイン画を見ると、こんなに描くのが大変なものを漫画に出そうと思った自分はどうかしていますね。

MSVのフルアーマー・ガンダムがベースになっていますが、デザインをしている内にどんどん変わってしまいました。というのも、企画当初はそんなに長く連載する予定がなく、リアルタイムな感じのジムが登場すればいいかなと考えていたのですが、ジムやザクをデザインしている内に、だんだん宇宙での物語のイメージができてきて、「これはやはりガンダムを出さないとまずいな」と。ガンダムを描くならば先に「デザインしていたジムを越えるものでなければ」とハードルが上がったせいで、全体的に過剰なものになった気がします。

よく言われる「連邦が四角でジオンが丸」というデザインラインに従って、ノズルの形状など、極力、直線で構成するようにこだわりました。

カラーリングがフラモ狂四郎一風なのは、ガンフラブームへのオマージュです。

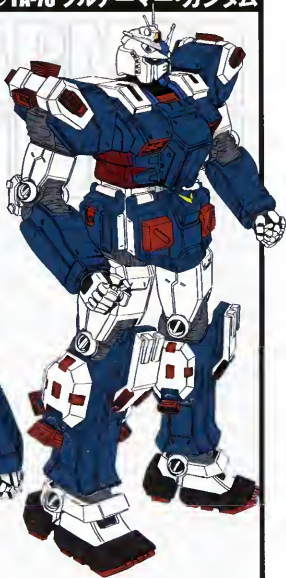


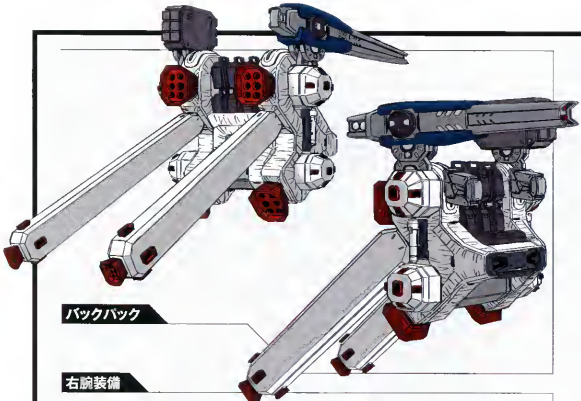
サンダーボルトでは、ガンダムは主役であると同時にラスボス的な「悪役」としての力強さを与えたかったので、顔つきや装備も悪者らしさを意識してデザインしています。

武装について最初に考えたのは、ビーム・ライフルの封印です。持たせるとしてもファーストガンダムのイメージに引っ張られる感じがしたので、あえて封印しました。フルアーマー・ガンダムを選んだのは、ビーム・ライフルを持っていないのがよかったというのも理由の一つですね。

フルアーマー・ガンダムの背中についているビーム・キャノンは、大型化したバックパックに装着する形にしました。

悪役イメージを強調するために過剰な武器を装備させた一方で、頭部バルカンが無いなど、実はモビルスーツ本体には武器がついてないというのも宇宙編に登場する機体の特徴かもしれません。

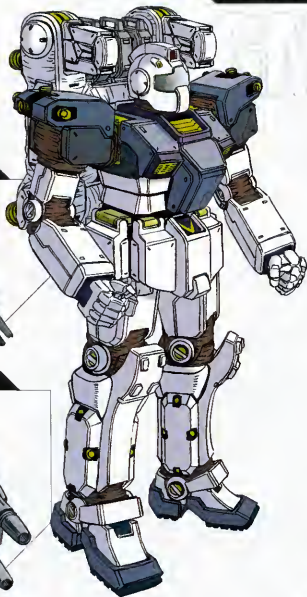




ビーム・スプレーガン



2連装ビーム・キャノン

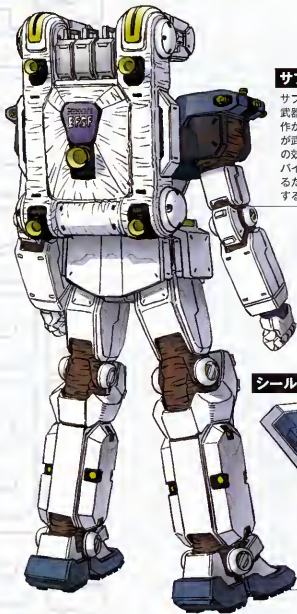


この機体がサンダーボルトのメカデザインの出発点みたいなものです。

サブアームに盾を持たせるという発想もここからで、当初のデザインでは盾1枚だったんですが、打ち合せて「ミニビュレター2つで盾を2枚持つとかっこいい」という話になり、面白いアイデアだと思ったのでやってみました。それがフルアーマー・ガンダム の4枚盾までつながっていきます。

ジムは「MOONLIGHT MILE」で描いていたような船外宇宙服のデザインをモビルスーツに当てはめていったらどうなるかという発想で、バックパックの大きさや、頭が大きいプロポーションにその辺が出ていますね。後にガンダムを描くときに、ジムと同じ頭身を描いたら可愛くなってしまったので、頭を小さくしてバランスを変えています。

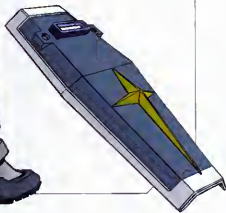
カラーリングはミラリィ色を出しつつ、連邦の機体らしく地球の青さをイメージするものにしました。



サブアーム

サブアームには盾を構える方向や武器のマガジン交換などの基本動作がプログラムされていて、両腕が武器等で塞がったモビルスーツの効率的運用を補助する。パイロットは必要な動作を選択するだけで、自らサブアームを操作する必要はない。

シールド



デザインをする上で、部品の互換性はすごく意識しました。左右で同じパーツが使えるので、交換用部品を少なく運用できる現用兵器風の仕組みになっています。

関節のシーリングは、昔取材でNASAに行った時に、スペースシャトルのカナダアームの関節が、やはり布で覆ってあったのを見て「宇宙用でも覆うよな」と思ったことが大きいですね。特に連邦のモビルスーツは、シーリングとサーマルブラッキングで素材感の伝わるデザインにしたいと思いました。

武装は、短いのを持っていないとジムらしくないのでビーム・スプレッガンをそのまま使っていますが、さすがにこれ一丁で戦場に行かせるのは不安なので、2連発ビーム・キャノンくらいは欲しいかなと。

スラスターの数も、宇宙で胎児するメカならこれくらいは必要でしょう。ノズル1個だと壊れたら終わりですけど、30個のうち4個でも残っていれば戻ってこれる、という発想です。

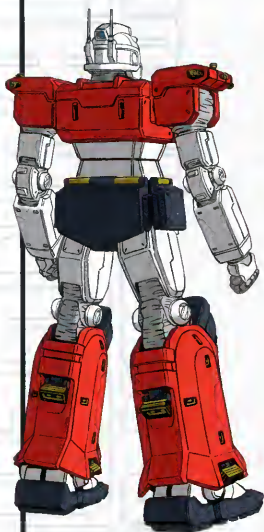


太田垣MEMO

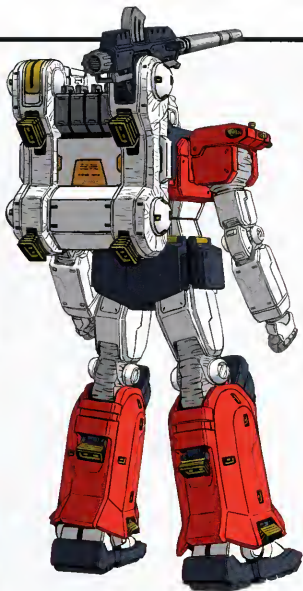
サブアーム部分を、キャンノ砲に換装することで、肩から大砲が出ているジム・キャンノの印象を残しつつ、新しいデザインに挑戦しました。バックパックの使い方にまたひとつオリジナリティが加えられたので、個人的にはちょっと達成感があるデザインです。

ジムとまったく同じでもよかったんですけど、遊び心で他の部分も少しづつ変えています。足回りはガンキャンノよりのどっしりしたイメージで、脚部のスラストを大きめにして、キャンノ砲の反動に耐えられるだけの推力を出せるようにしています。あとは、肩の部分にセンサーが追加されているのと、顔が少し角ばって耳当てのようなものが付きました。

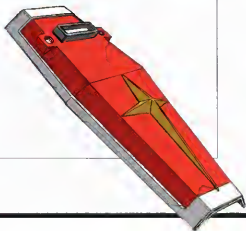
カラーリングが赤なのは、劇中では固としてイオの盾になる機体だったので、あえて目立つ色にしたという裏設定があるんですが、この機体をもらった少年兵連の目線では、ちょっとヒョイックに見えて喜んだかもしれませんね。

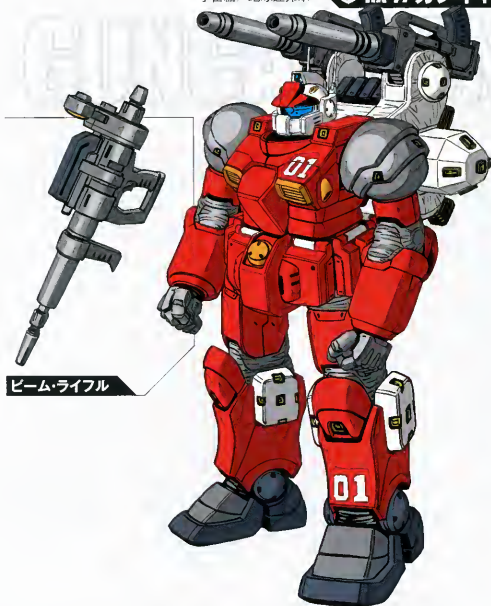


ビーム・スプレーガン



シールド





ビーム・ライフル

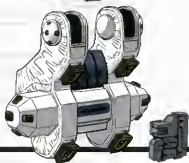
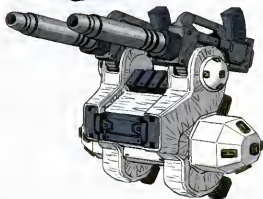
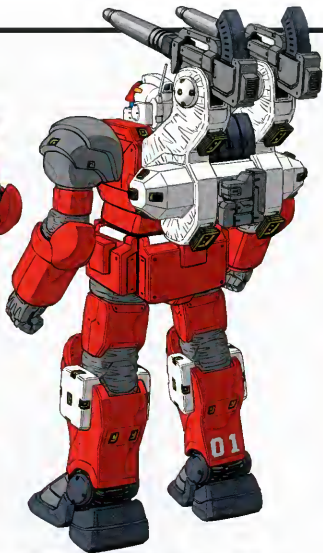
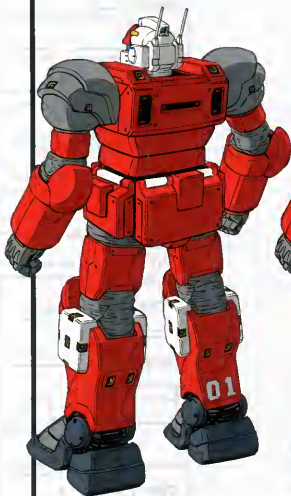
太田垣 MEMO

ファーストに登場したモビルスーツを自分なりにリファインする面白さに目覚めはじめた頃の機体です。元のガンキャノンの雰囲気を残しつつ、どこまでサンダーボルト版にできるかという挑戦でもありますが、バックパックから肩にスドーンと出ているキャノン砲は、個人的に気に入っているラインですね。

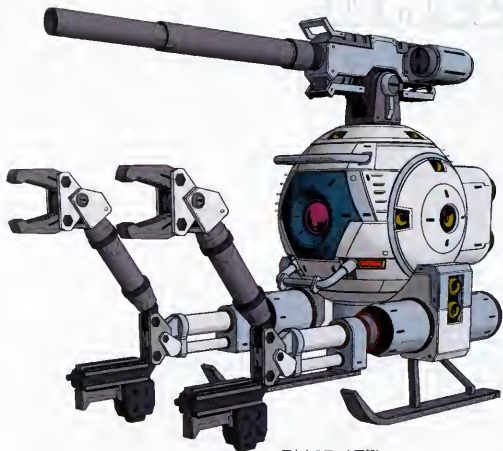
「丸い肩」が実は重要な記号で、変えるとガンキャノンに見えなくなってしまうんですよ。カラーリングも他の色にするとかジムのバリエーションに見えてしまうので、実はガンダムより形や色の縛りが強い機体です。背中には頑張りましたが、本体は大胆に変えることが難しかったですね。

元々のガンダムの企画が、「スタジオめえ」のパワードスーツのデザインから始まっていて、その意味でガンキャノンのほうがガンダムの先相なので、それだけ完成されたデザインなのかもしれません。

やはり宇宙用のガンキャノンには、白い字で機体番号をいれたいですね。



■背中のハードポイントは全MS共通。他の機体用のバックパックも装着できる。ガンブラのガンキャノン同様、キャノン砲を他の武装に換装できる。背面に搭載されているサブアームでキャノン砲のマガジン交換する。

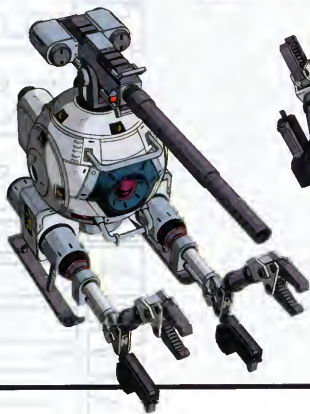
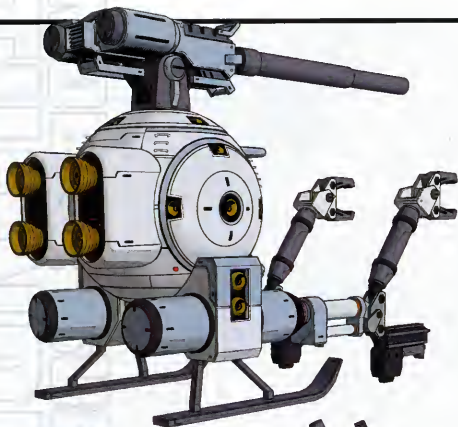


■左右のアーム下部に
マシンガンが搭載されている

カトキハジメさんがボールをリファインしたときに、アームのギミックを「2001年宇宙の旅」のスペースポッド風に変えたのが素晴らしいデザインだと思ったので、そこに対抗したかったんですけれど……あまり変わりませんでしたね。

元の要素が少ないので、大きく変えることはできないなりに、自分の中で何かひとつでも新しさを出そうと考えて、腕の部分にマシンガンをつけて武装を強化しました。元々ボールにはキャノン砲が1門しか付いていなくて、ここをミサイルやバルカンに換装することはできませんけれど、それだけではさすがに「棺桶」すぎるだろうと。

まさかこれが模型化されてコミックス特装版(3集)に付くことになるとは思わなかったのので、そういう意味では愛着のある機体ですね。



MS-06R 高機動型ザク

宇宙編／ジオン公国軍

■高機動型ザクに
リユース・サイコ・デバイスを
搭載した機体

やはりMSV好きとしては、フルアーマー・ガンダムと高機動型ザクは「二大巨頭」という想いがあります。

当時からすごく人気のあるモデルスーツなんですけれど、アニメにしろ漫画にしろ、劇中でその存在感到底するだけのドラマを見たことが無いという思いがあったので、ガンダムの企画をいただいたていつ先にそこに挑戦しようと思いました。「フルアーマー・ガンダムと高機動型ザクの一騎打ち」という、それだけで私の世代は燃えてしまうんですね。

基本的にMSVのリファインで、特に足回りなどは変わっていません。動力パイプと、サイコ・ザクの特徴である背中にたくさん盛りの武装とフロバラントタンクが大きく違う部分です。

先に描いたフルアーマー・ガンダムに対抗できるものと考えたら、身動きできない程に「ゴテ」的な印象になってしまいました。劇中で動かせるか不安でしたが、そこはさすがザク、ちゃんと動いてくれたので助かりました。

太田垣MEMO



それぞれの武器の火力はそれほど強いものではありませんが、長時間の戦闘で生き残るためには大量の武器を持つていくしかないのです。その状態で機動力を上げるにはどうしたらいいかと考えた結果、巨大なロケットが必要だろうというコンセプトです。とにかく増量、増量で、ものすごく重い機体になっていますが、その操縦をタリルのリユース・P・デバイスが可能にしています。

連邦の機体は直線が多いので、ちゃんとバースを引けばそんなにデッサンが狂わず描けるんですが、ジオンのモビルスーツは直線と曲線が半々くらいで超めんどくさいんです。特にザクは左右で肩のデザインが違って反転して使うことができないので、毎回、別角度で描かなければいけません。バックパックは3DCGでの作画を前提にしていたんですが、ザク本体を手で描くのは自らのデッサン力の限界への挑戦という感じで、劇中に初登場させたときには遂方に喜べましたね……。

 **MS-06R 高機動型ザク**

宇宙編／ジオン公国軍



ジャイアント・バズ



ザク・マシンガン



ロケットブースター

ウエボンラックも兼ねて
大量の武器がマウントされている



バックバック

サンダーボルト領域に登場するジオン系メカのデザイン画では、旧ザク以外はモノアイを消して黒ベタにしています。モノアイを描くと、とたんに可愛くなる印象があって、デザインの段階では無機質な兵器のイメージを作りたかったので、キャラクター性が強すぎる記号はいったん封印しようとしてしまいました。

ただ、漫画を描いている内に、ザクにも人間が果っていると、機体にもちよつとつづき意識があるという印象が描けるようになってきたので、そこから意識してモノアイを光らせるようになりました。パイロットが心を閉ざした瞬間にモノアイも消えたりとか、モノアイの芝居が、果っている人間の芝居になるんですね。

そういう意味で、ファーストガンダムのモノアイというデザインは秀逸だなと思います。

■バックパックに2本のサブアームを搭載



太田垣MEMO

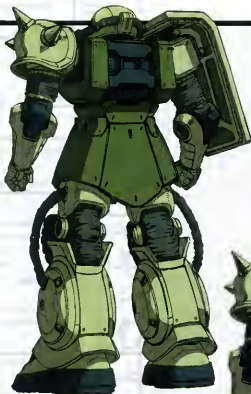
ジムは船外宇宙服のバックパックをモチーフに、わりとすぐデザインできましたが、同じ発想で考えたときに、ザクの背中にビッターはまるものが出てこなくて。サブアームもつけたかったんで、どうしようかと悩みなが何枚もラフを描いた記憶があります。

最終的に、ジオン系メカらしい曲線のラインと、宇宙用のスラスタをつけるという要素の組み合わせから理詰めで形にした感じです。

ザクは記号的に変えられない部分が多い機体で、本当に些細な違いしか作れないんですけれど、動力パイプを布にすることを思いついた時には、自分らしさを出せる気がしました。

あのパイプもザクの重要な記号の1つなので、実態、変えてみたら自分でもすごく違和感を感じたんですが、それくらいやらないと特色を出せないのがザクなんですよね。

最初の段階で、ジムとザクに新しいサンダーボルト版としての記号を入れて形にできたことで、作品に手がたえを得ること



■関節部のシーリング同様、
動力パイプも布状の素材に変更されている



■脚部など随所に
姿勢制御用スラスタが
追加されている

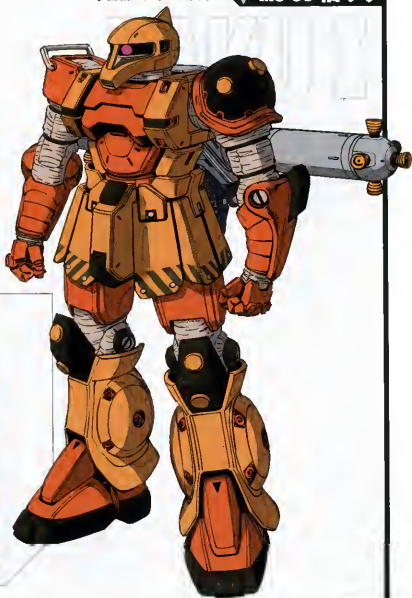
ができました。

いまのガンダムファンにとっては、最近のガンブラのクオリティが当たり前になっているという恐怖感がありますね。

関節がちゃんと曲がるように見えるとか、シールド裏側のフレームのような細部のディテールなど、最低でもMG（マスターグレード）の仕様には届いていないとタサいと思われてしまうので……。

劇中でモビルスーツを動かすのに、スカートの部分をどう描くかという問題がありますが、ザクをデザインした頃はあまり深く考えていなかったんで、まだ粗があります。もうちょっと開くことを考えて、ヒンジ部分の分割を斜めではなく垂直にすればよかったですね。

肩のトゲは、スパイクとしては必要ないと思ったので先陣に姿勢制御用スラスタをつけようと考えたんですが、あまりかっこよくならず挫折しました。このアイデアは、後にゲルググの肩で採用しています。



つま先のギミック



本田 恒 MEMO

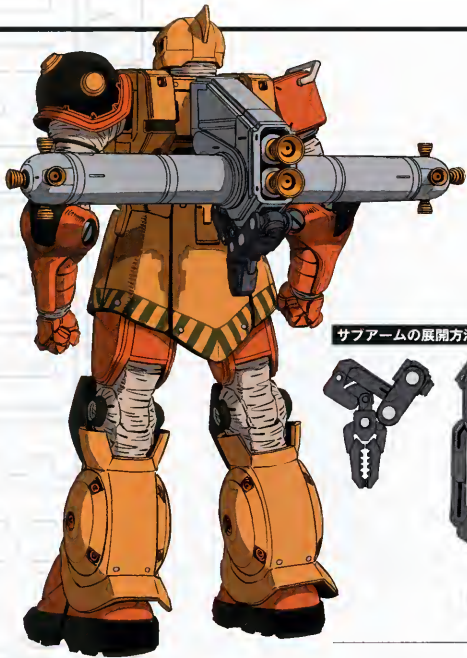
最終的にこの機体でガンダムと戦わせようと思っていたので、シンプルだけど華のあるデザインにしたいと思っていました。

旧ザクなので、量産型ザクから情報を落としてデザインしていったのですが、情報を落とすことで逆にごまかしが効かなくなっていました。量産型ザクのデザインで消化しきれていなかった部分や、作画中に気づいた不具合を見直した結果、旧ザクなのに量産型ザクよりも進化しています。

量産型ザクでは斜めになっていたスカート部分の分割は、旧ザクでちゃんと開きやすい形状にしました。腰周りに装甲を追加したことで、腰を使ったボウジングができるようになったので、この部分はすごく気に入っています。

足のつま先は、折りたたみの爪が出るようになっていて、宇宙空間でデブリなどをつかんで固定できるという設定を追加しています。

ガンブラーでは腰にクラッカーが装着できますが、元のデザイン



サブアームの展開方法



ン面にはついていません。模型化のときにそのままでは装備が少なすぎるといわれたので、マガジンやバスターカなどの装備品のつけ方を考えました。

ジムやザクの時は、サブアームがどう展開するかは適当で、デザインもこれという形を明確にしていなかったため、劇中ではごまかしながら描いていたんです。まさかガンフラになるとまでは思っていなかったの……。そういった部分をちゃんとしなければという縛りは大変で、いまだに収納ギミックを考えるときには、無段使わない部分をつかって考えるので頭が熱くなります。

最近では、デジタル上で一枚描いてみて、関節毎にレイヤーを分けて回転させながら考えたり、時間があるときは3DCGモデルを作って、実際に畳めるか確認したりしています。



太田垣 MEMO

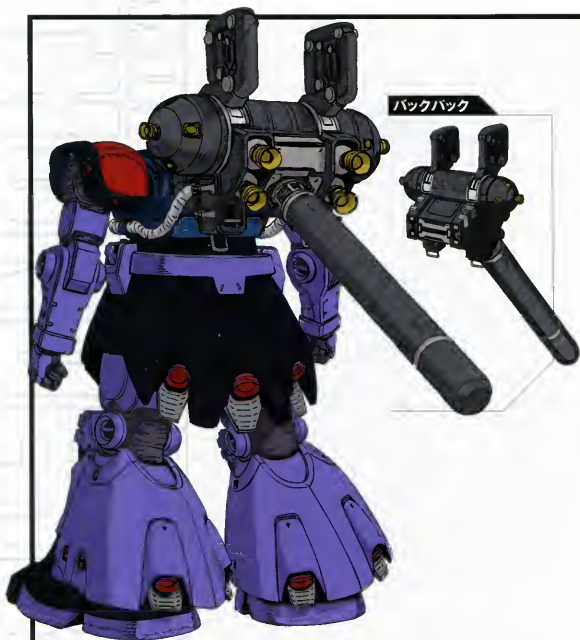
ドムもあまりデザインを変えられない完成されたシルエットの機体ですね。

ザク同様に関節のシーリングという発想はできますけど、ドムには動力ハイブがなかったの、つけてみました。モデラーさんの作例でも見たことがあったので、自分でもやってみようかと。

顔の部分にハイブをつけたことで、劇中で顔のアップになったときでもサンダーボルト版らしさが出たのはよかったかなと思います。ドムの顔は十字キーみたいな面白い形なので、どうすればかっこよく描けるか結構悩みました。

劇中ではシャイアント・バズを持っていますが、この頃には作画が始まっていたので専用のデザイン画までは手がまわりませんでした。当初はこまめでオリジナルのものをやるとは思わず、武器はガンブラを参考に描けばいいと思っていたのですが、結局、それではまずいかなと想って3DCGモデルを作成しました。こたわり始めたらキリがありませんね。

バックバック



プロポーションは、ガンブラのデザインにかなり助けられた感じですね。この足の太さでは歩くに歩けないんですが、細くしたらドムに見えないので絶対に変えられないと思っていました。

違いを出せるとしたらスラスターの部分で、通常はスカートの中にノズルがあるんですけど、それを逆に露出させてしまえと。劇中ではあまり目立ちませんでしたが、個人的には達成感のあるスカート周りになりました。

これを描いている頃から、だんだん人間のように動かせるデザインを目標にしたいと思うようになってきました。ガンブラのデザインも随分しずぎると、漫画の中で動かしくいメカになっちゃいますという縛りができるので、サンダーボルトでこれからデザインするモビルスーツは、足回りと腰周りをこれだけ「動きそう」に見せられるのが課題ですね。



■シールドとビーム・ナギナタ

肩アーマーの先端にはスラストターをつけてトグに「意味」を持たせました。バックパックのデザインもこれまでとは大きく変えています。そのぶんサブアームをつける位置の問題ができましたが、元々のゲルググの肘の部分のデザインを活かして埋め込むことができました。顔の部分に少しだけ動力パイプも残っていますが、宇宙世紀の中でザクから始まったMS

が、我ながらかなり工夫をしたデザインですね。スカートの処理は、分割部分で蛇腹になっていて、脚に含ませて動くようになっていきます。膝から下も動かしただけに左右が干渉しないようにして、なおかつゲルググらしさも残すことができたと思っています。

3集で大々的に登場させる前に、これまでモビルスーツをデザインしてきて、自分の中で消化しきれていなかった課題に再挑戦して作ったもので、我ながらかなり工夫をしたデザインですね。

ゲルググは5話で初登場していますが、その時にはちゃんとデザイン画を作っていなかったんです。

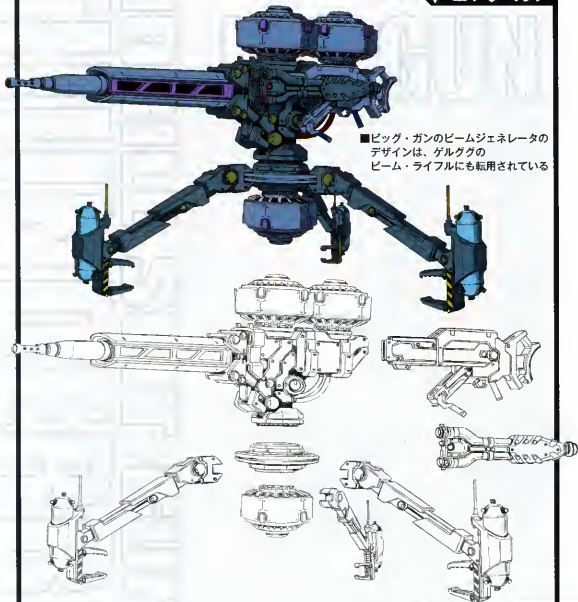


■バックバックと
ビーム・ライフル用ジェネレータ

開発史上、最先端のゲルググでは熱対策が進んで動力パイプを外部に吐き出さなくてもよくなったぶん、腰周りには放熱するためのスリットが開いている……。というようなことを一人が考えながらデザイン画を描いてます。

ゲルググは、ジオン側で初めてのビーム兵器搭載モビルスーツということで、そのためのジェネレータが必要だろうと思って背中に装着しました。

いま見ると、連載漫画のデザインとしてはやりすぎですけどね。この頃にはサンダーボルト版ガンフラの企画も進んでいたの、自分がデザインしたもののが立体になるという意識が生まれて、ディテールを曖昧にしておけないんだというプレッシャーがデザインのハードルを高めていたかもしれません。ガンフラ化、してくれないですかね。



■ビッグ・ガンのビームジェネレータのデザインは、ゲルグクのビーム・ライフルにも転用されている

太田垣MEMO

ビッグ・ガンは他のメカと違って完全にオリジナルの兵器で、タリルをスナイパーにしようと思ったときに、UCでモスナイパータイプの旧ザクが登場していたので、あえて巨大なビーム兵器にしました。ジオンはビーム兵器の小型化が遅れているという裏設定もありますし、見栄えもよくていいかと。本来なら、わざわざザクが指でトリガーを引く必要はないんですけど、そこはロマンということだ。

漂っているデブリに固定した巨大ビーム砲をザクが構えて運用するという、オープニングの見開きのイメージを、ちゃんとデザインで伝えられるかが勝負だと思って頭を使いましたね。脚の先で固定する発想は、長年、宇宙用のメカを描いてきた蓄積がなければ出てこなかったと思います。

普通なら、こんな複雑なメカは出したくないですが、この頃には3DCGを導入し始めていたので、多少複雑でもモデルを作ってしまうは作画はできると思ってデザインしていました。

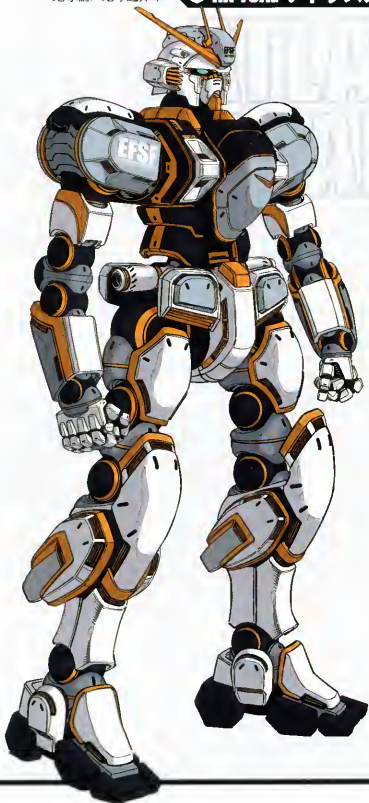


悪夢の奪還

地球連邦軍の勝利で終わった二年戦争。だが、サンダーボルト田域での激戦でガンダムをも撃破した「リユース・P・デバイス」装備高機動型ザクによって、パイロットの思考とMSの操作を直結させることを可能にしたリユース・P・デバイスの効果は大いに証明された。戦争終結から7か月——密かに持ち出されていたその悪夢の技術は、地球において「南洋同盟」なるカルト教団の手に渡る。地球連邦軍とジオン残党軍による、悪夢の奪還戦が始まった。

サンダーボルト作戦

第2章 地球編





■独特の関節機構をもつアトラスガンダム
 デザインでは、他のモビルスーツよりも詳細な
 設定画が作成された。宇宙編の機体がガンブラ化
 されたことで、デザインの段階から立体を
 強く意識するようになっている。

サンダーボルトは元から青年
 誌向けで、フルアーマー・ガン
 ダムも意識して落ち着いた画に
 していたので、ここでもたどり
 コロルカラーを使うのは何か
 違うと思って、あえてあまりガ
 ンダムでは使われていない配色
 に挑戦してみました。

カラーリングは競泳選手が着
 ているようなアクセルスーツを
 イメージしています。最初トリ
 コロルカラーで塗ってみた
 ら、すごくガンダムらしくはな
 ったもののスタッフには不評
 で、ただ色を変えるだけで、玩
 具っぽくなってしまっただけ
 ね。

アトラスガンダムは、元々、
 水中用ガンダムのつもりで考え
 たものなんです。連邦にはアク
 ア・ジムくらいしか水中用モビ
 ルスーツがなくて、それだとジ
 オンが圧倒的に優位になっちゃ
 うのでマズいだろうと。申し訳
 程度にゲームに登場したことは
 ありましたが、「それならば自分
 で一から水中用ガンダムという
 ものに挑戦しよう」と思ってデ
 ザインしました。



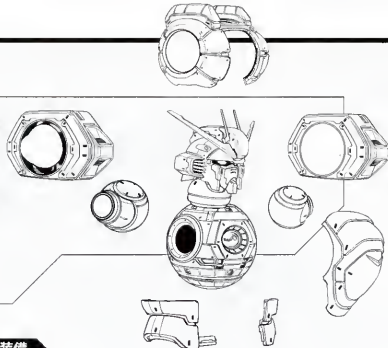
地球編で迫力のあるアクションシーンを作ろうと思ったら、フルアーマー・ガンダムのような重武装よりは、自由に動ける機体のほうが強さを表現できると思ったので、球体関節にして動きの範囲を広くしています。ここから武装も増えていきますが、単体でも強そうに見えて、殺陣ができるモビルスーツにしたかったんですね。劇中に登場させてみても手こたえはあったので、アクションシーンを描くのが個人的にも楽しみです。

背中のデザインはすごく悩みましたが、いつものようなプロットの組み合わせだと、水泳選手のような入マートさが表現できなくて、有機的な動きを表現するには背椎みたいな部分が一番重要で、これがあることで格闘するときの体のひねりなんかが上手く描けるようになるんじゃないかと期待しています。

アムロのガンダムも地上ではよく格闘していたので、アトラスには飛んで跳ねて戦えるガンダムになってほしいですね。

コクピットブロック

アトラスガンダムのコクピットブロックはボール型で、その周囲に装甲を取り付ける形で胴体部分が構成されている。そのため劇中の機体サイズも若干大きめの印象で描かれている。コクピットブロックは全天球型の初期タイプでそのまま脱出ポッドにもなる。



アトラスガンダムの汎用装備

作画スケジュールからデザイン画は作成されないまま劇中に登場している。

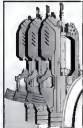
サブレッグ



レールガン



アサルトライフル

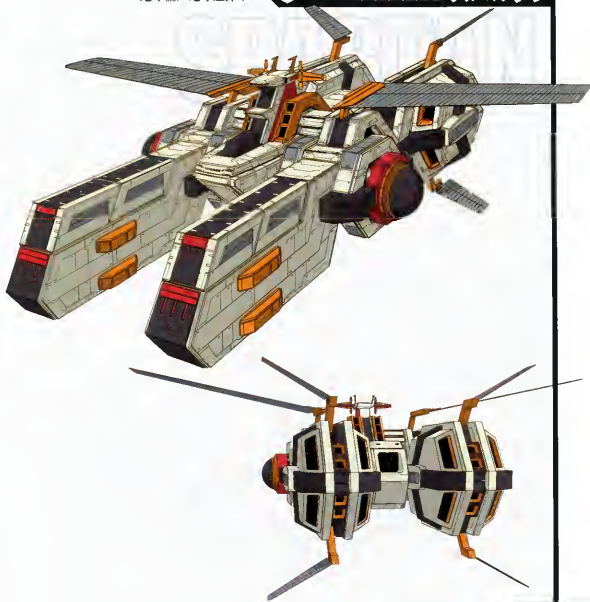


フルアーマー・ガンダムもサイコ・ザクもMSVの太田垣版リファインというのが売りでしたが、アトラスは初めての完全オリジナルデザインガンダムで、これがどう受け止められるかハラハラしています。

サンダーボルトが続くことになって、3集の一騎打ちでフルアーマー・ガンダムを壊してしまった後に、それを越える次のガンダムが登場させるのはすごく高いハードルで、完全に違う方向性のもので勝負しないとダメだと思いました。劇中の活躍でフルアーマーより目立たないといけないので、派生機では足りないだろうと。

陸戦型ガンダムも使えそうだなとは思いましたが、やはりジムより少し上ぐらいの印象だと物語を引っ張るには足りなくて。作品のパワーになるには、大胸日の小林幸子くらのラスボス感が必要なんですよ。

アトラスガンダムが、サンダーボルトという漫画の代名詞になる機体になってくれればいいなと思っています。



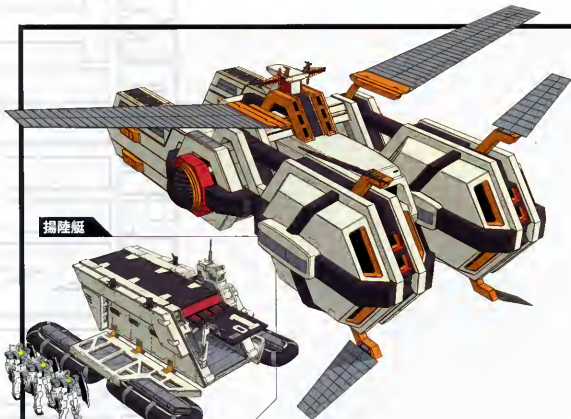
太田 恒MEMO

ここからのサンダーボルトの中核になる艦です。ペガサス級は連載を始めたときから登場させたいと思っていました。

カラーリングはアトラスと同じ色味で、軍隊というよりは「鍛えられたアスリート」のイメージですね。

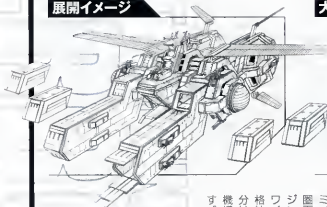
艦橋はもちろん、両側の腕のような部分、翼、側面の丸い部分など、これがないとホワイトベース型に見えないという罫りが多く、漫画の中では色でそれらしく見せることもできないので、頭をひねりました。ファーストのホワイトベースとの部分が違うか比較してもらおうと楽しいかもしれません。

3DCGでモデルを作ってきて、経験上、六角形でデザインすると立体栄えるので、スバルタンもそれを用いて作っています。絵に描くとベースに対して斜めの線が多いので、手描きならやりたくないデザインですね。

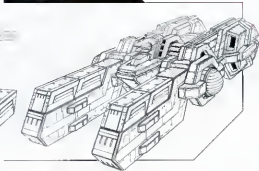


揚陸艇

展開イメージ



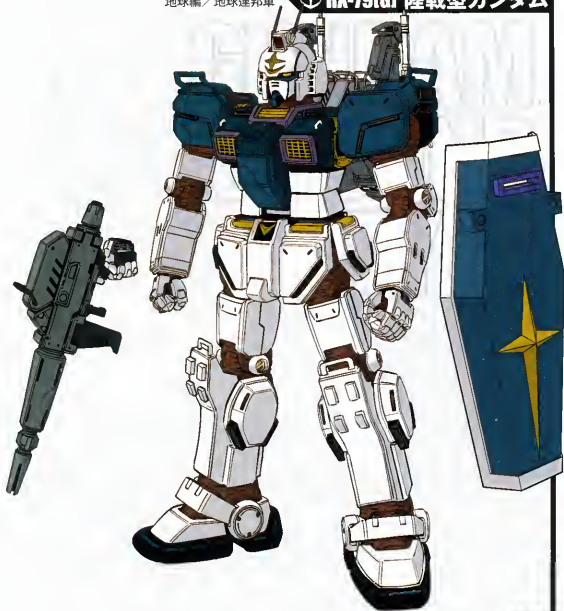
大気圏突入モード



スバルタンは移動要塞としての役割で、ホワイトベースよりも巨大なイメージで描いています。

左右のモビルスーツデッキの上部は、分離・変形して揚陸艇になります。揚陸艇には3機のモビルスーツが格納されていて、戦艦の時には合計4隻の揚陸艇をスバルタンの廻りに展開して、周囲にモビルスーツを配置することで防壁を構築します。

翼の部分は折りたたみ可能なミノフスキークラフトで、大気圏下ではこれで浮いて後部エンジンからの出力で進みます。ホワイトベースだとメガ粒子砲が格納されている艦側面の丸い部分は、ミノフスキークラフトの機構が入っているという設定です。

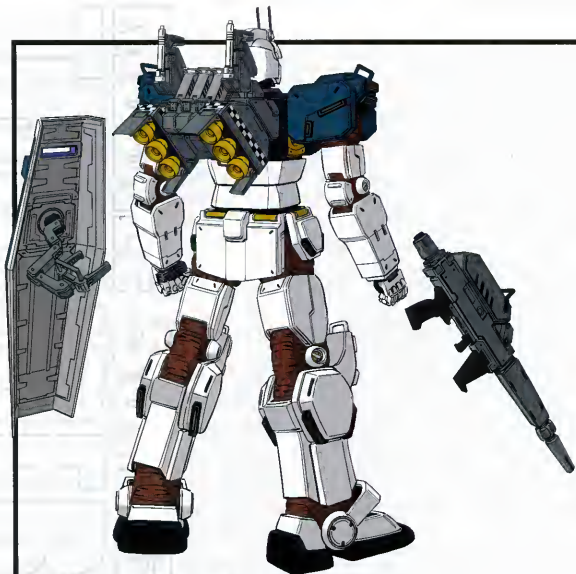


太田垣MEMMO

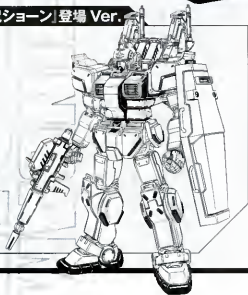
陸戦型ガンダムといえば「第08MS小隊」にも登場しましたよね。顔が違っただけで、あとはジムと全く同じ機体なんですけれど、こっちのほうが派手だし兵隊も喜ぶだろうなど。それだけで、敵に対して精神的優位に立てるのであれば、軍隊なら絶対に使うだろうと思って。

ジムは寸胴で幼児体型のように見えるデザインで、ガンダムの顔に乗せるとさすがに見栄えが悪いなと思ったので、腰を絞ってスカートの切れ込みを入れて、足が長く見えるようにプロポーションを調整しました。

陸戦型ガンダムは、本編より先に外伝「砂嵐シヨーン」で登場しているのですが、その時は主役機のイメージでデザインしていたので、そのままスパルタンに何機も並んでいると強そうすぎて、再度リファインして「やられメカ」としての存在感が出るようにしました。ガンダムなんだけれどちょっと弱そう、というさじ加減が難しかったですね。



外伝「砂嵐ショー」登場 Ver.



この機体は、まだ劇中でちゃんと活躍していないので、今後どう使っていくかは自分でも楽しみにしています。ただ顔がみんなガンダムなので、すらっと並べてアトラスガンダムと一緒に登場させたときに、ちゃんと描き分けて読者が混乱しないような作劇をするのはかなり高いハードルだと思っています。



太田垣MEMO

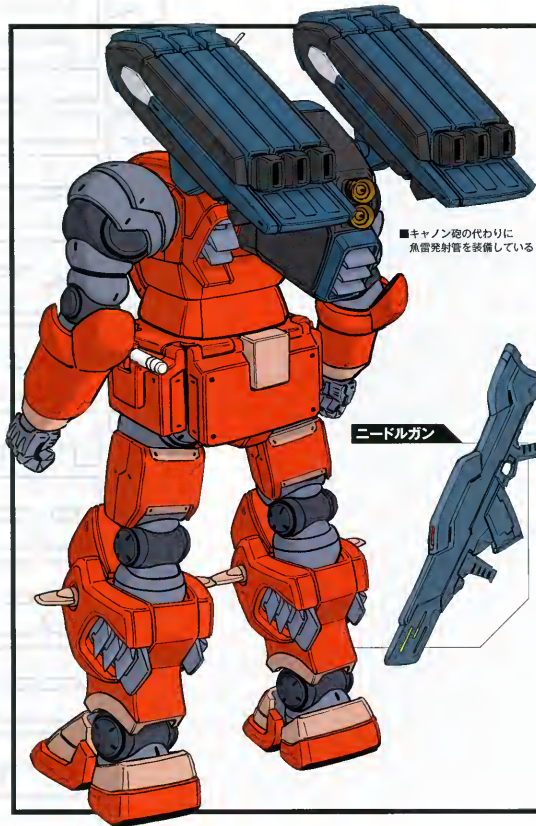
ガンキャノンをベースに水中で運用できるようにした機体です。

これも宇田編で登場したガンキャノンと同じで、変えてしまうとガンキャノンに見えなくなってしまう部分が多いので、頭のアンテナとか細かいところは変えています。ほとんど同じままです。

胸や膝のインテークから取り入れた水を推進力にするウォータージェットで、水中を移動します。バックパックも同じ仕組みですね。

水中用モビルスーツということで、アトラスガンダムと同じ球体関節になっています。デザイン的にはアトラスより後に考えたので、それよりも少しだけサメにしなければいけないのが難しかったですね。同じパーツを使えば楽なんですけれど、そうするとアトラスの独自性というか、スペシャル感が減ってしまいますから。

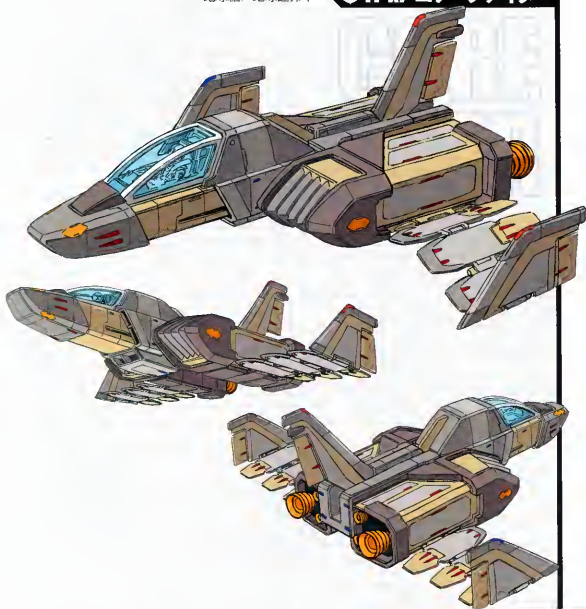
カラーリングも水中っぽくするかすごく悩んだのですが、「赤い色」もガンキャノンの要素なので。



■キャノン砲の代わりに
魚雷発射管を装備している

ニードルガン



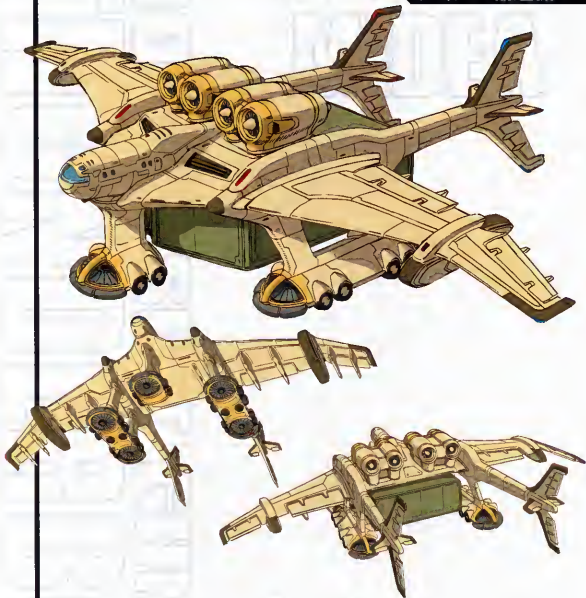


太田垣MEMO

コア・ファイターのリファインは、飛行形態をスマートにする印象が強くて、それだとコア・ブロックとして収納できないよね……。と思っていたら、バンダイからすごいデザインの詳細なプラモが出たので、それに負けないようにしたいなという情熱でデザインしました。

あの小さな翼で、どうすれば飛べるんだろうというところだけが気になったので、2段階で翼を翼の仕組みを考えて羽を一枚増やしたのと、宇宙世紀の機体なので、現用機みたいに翼の揚力だけでなく補助的にミノフスキークラフトを使っていてもいいんじゃないか、という俺設定を加えました。そう考えないと、飛行中に変形したら失速するんじゃないかって。

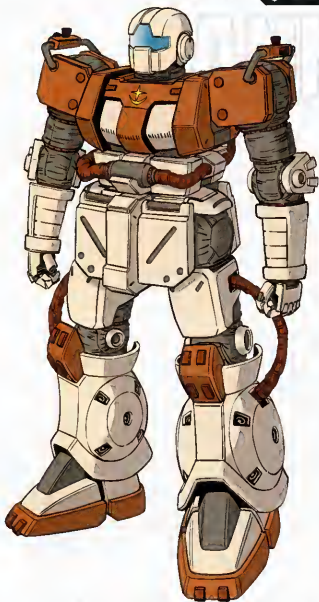
機首廻りは最近のガンブラのアレンジと同じですね。宇宙編では、かなりデザインを変えたコア・ブロックを作ったんですけど、これど、こっちは出た瞬間にコア・ファイターとわかるものになりました。



ミデア輸送機は、アニメに登場したものから極力デザインを変えないようにしました。ただ、そのままのシルエットでちゃんと飛びそうに見えるよう変更するのは悩ましかったですね。

現用機のラインを極力とりこむ形で、ミデアのシルエットを変えずにリアリティを得ようとしています。主翼の小型コンテナにコア・ファイターが搭載されていて、敵に遭遇したら迎撃機として出撃させるというアイデアが、個人的には気に入っています。

アトラスガンダムもミデアで運ばれていて、ミデア自体はかなり大きいイメージなのでコア・ファイターくらいは横めるかなと、それくらいでないかと、単機ではあんな輸送任務をこなせませんよね。

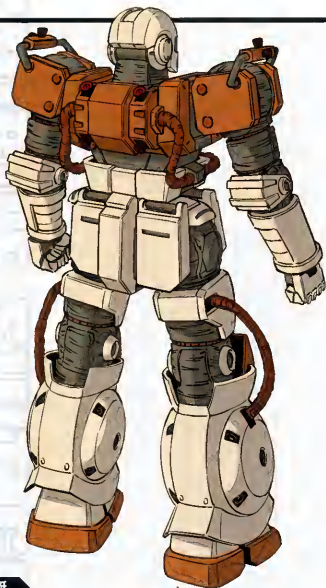


太田垣MEMO

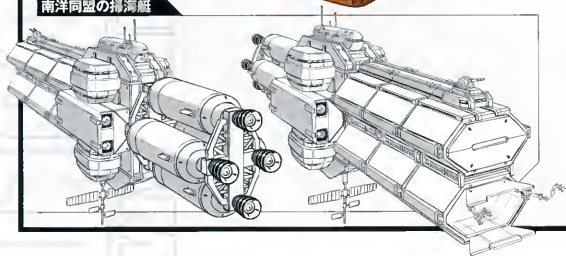
ザニーはゲームにだけ登場していたモビルスーツで存在を知らなかったんですけど、4集の冒頭で大量のモビルスーツが登場させてMSV祭になっていたので、次はちょっと毛色の違うものを出したらファンの人に喜んでもらえるんじゃないかと思って選んだ機体です。

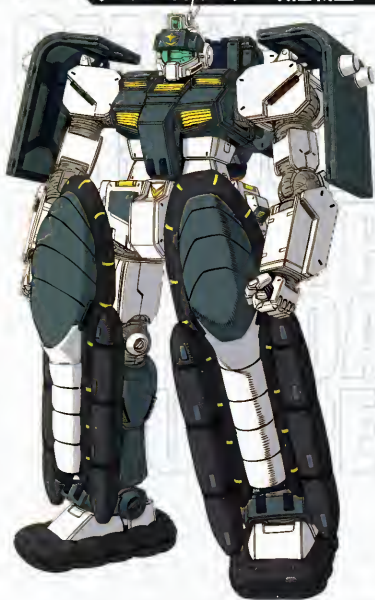
模型雑誌の作例で存在を知ったときに、連邦が密獲したザクのパーツを使ってジムを開発する途中の実験的な機体という設定が面白かったので、南洋同盟の掃海艦に色々なモビルスーツの残骸が積み込んであるという設定にも合うし、普通のジムやザクを出すよりは胡散臭さも増しているんじゃないかと思ってデザインしました。

カラーリングに関しては、チャベットの船体に着ている装束のイメージですね。漫画では色がわかりませんが、デザイン的に描いていて楽しかったです。



南洋同盟の掃海艇





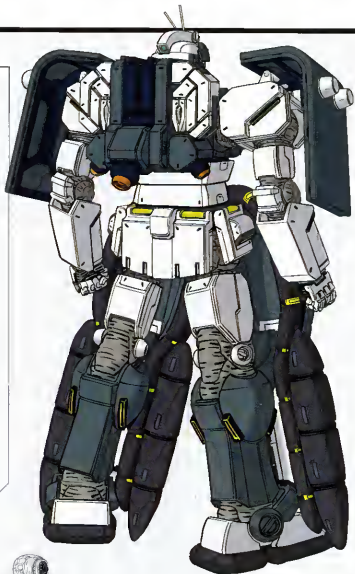
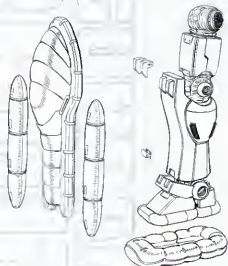
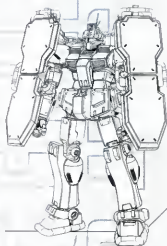
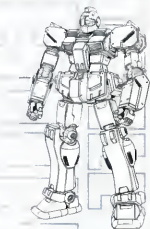
太田 恒 MEMO

ジム改にフロートを装備した機体です。足回りとかフロートはもちろん、関節部分やバックパック、ザクの盾を使っているなど細かい部分でアイデアがいっぱいです。南洋同盟の掃海艇に色々なモビルスーツの残骸が積んであったのが伏線で、彼らほとにかく手に入れたモビルスーツや余ったパーツを組み合わせて、自分たちで勝手に作っちゃうという設定でデザインしています。

フロート装備は、海や川の上でジオンの水陸両用モビルスーツと戦わせるのに、なんとかしてスピード感のあるアクションシーンを作ろうと思ったので、そのために必要な装備を考えたものです。ジオンのほうが水中用の機体開発が進んでいて、それに対抗するには滞れなくても追いかけることができるスピードが欲しいな、と思って。

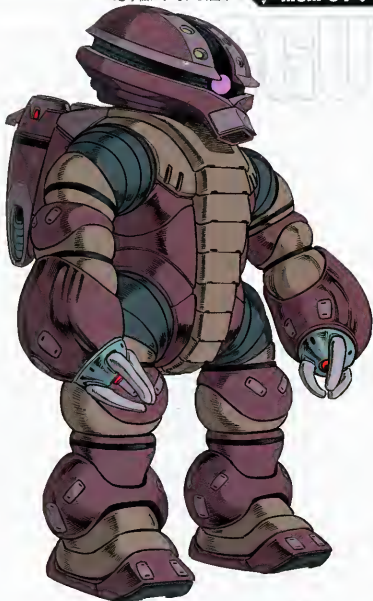
サンダーボルト宙域もそうでしたが、ステージが決まるとそこからどんな装備で戦おうかという発想が求められるようになるので、それでデザインが変わっていくんだと思いますね。

バリエーション



■ジム改のスネ部分についている爪でフロートを引っ掛けて固定している。足裏のラバークッションは膨らんで浮力を得ることもできる。

実は最初はこれがイオの乗る機体のつもりでした。地上にきていきなりガンダムに乗るのも微妙かなと懇ってデザインしたので、かなり設定が作りこんであります。やっぱりガンダムにしよっとなつてアトラスを描いたので、お蔵入りしかけたんですが、せっかくだから悪役で登場させようと思つて南洋同盟側の機体になりました。

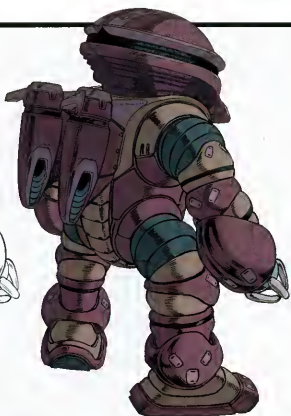
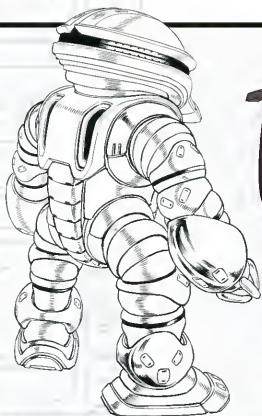


太田垣MEMO

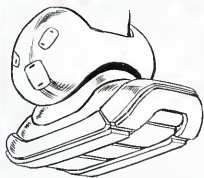
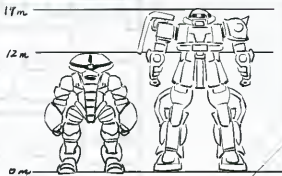
初登場した時に「小さくない？」という人もいましたが、アッグアイは12mくらいの小型モビルスーツとして描いています。ザクのフレームを流用して設計されているという設定があるので、全体を小さくしているのではなく、コクピットフロックや関節はザクと同じままで、その間の部分を短くすることで低身長にしています。巨大なモビルスーツだと潜入任務は向いていないはずなので、できるだけ小型で動きそうなデザインを目指しました。

アッグアイは可愛いほうにデザインが振られがちなので、兵器としてのマッチョ感が出せないかなと思っていて、「殺陣のアクションができて水陸両用のモビルスーツ」という印象も与えられるアイデアとして、ここで初めて潜水服のような球体関節のデザインを使ってみて、感じがつかめたのでアトラスガンダムにも応用することになりました。

元のアッグアイは手が丸っこくて仕込み爪になっていますが、爪ではなく何かをつかめる



ザクとの比較図



■足の裏はラバー素材で
地面をホールドする

ものにしてしまうと、思ってたロボットアームにしました。装備も変わって、手の先からはビーム・サーベルが出ます。

腰廻りにスリットを入れたのは、作画していて正解だったと思います。これが無かったら劇中で動かせませんでしたね。立て膝とかも、実はこの部分の関節が移動しないといけないので。実際にはまだ一次元の動きがあると思うので、実際にモデラーさん達に作って料理してもらえるとうれしいですね。

最初に登場する水陸両用モビルスーツが、ちゃんと自分なりの新しいものにできなかったらサンダーボルトの新篇章はコケてしまう気がしていたので、かなり考えて作ったデザインです。



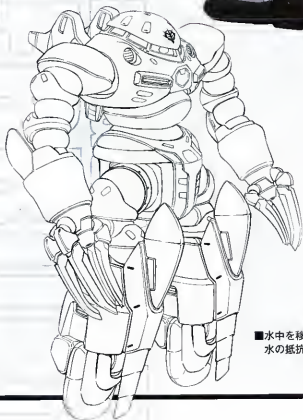
太田垣MEMO

最初はタリル専用機のもりでデザインしていた機体ですが、もうひとつ別に描いていたのが大河原邦男さんのデザインしたものからまったく突き抜けていなかったで、最終的にこれが通常のズゴックということになりました。

水陸両用モビルスーツのデザインをどう変えるかという点では、やはり「0080ポケットの中の戦争」に登場するズゴックEやハイゴックのデザインのこと意識していましたが、やり過ぎると別物になってしまうので、どこまで崩そうかというのは悩ましかったですね。

サンダーボルトでは、すべてのモビルスーツをマッチョにしようというのが裏テーマとしてあるので、このデザインもマッチョのほうに振ってみました。顔のあたりは元々のズゴックからあまり変えていないので、読者もバツと見てズゴックだと思ってくれるんじゃないかと。

■爪の数は「哀・戦士」のポスターを
思わせる4本になっている



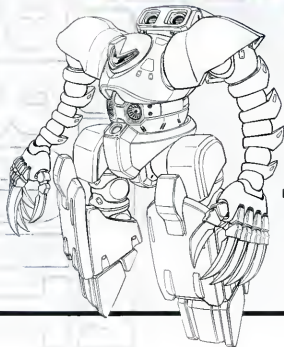
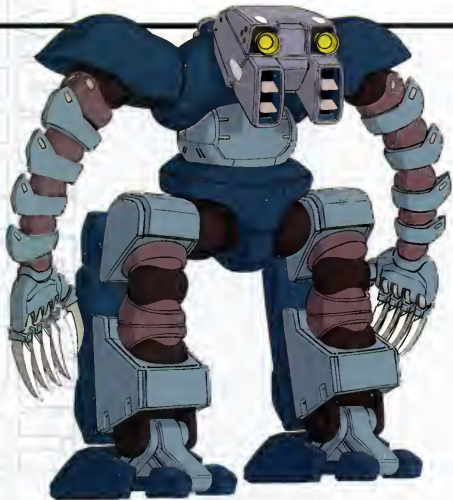
■水中を移動する際は足を畳んで
水の抵抗を軽減することができる



脚の部分以外は、かなり元のゴッグのシルエットを踏襲しています。あまり変えずに別物になってしまつて、ファーストのファンに気づいてもらえなくなってしまうので。

ゴッグらしい腕が伸縮するデザインですが、サンダーボルトの水中用モビルスーツとして、腕や腰にはすべて球体関節が仕込んであります。その部分は元のゴッグのままだと腰を曲げたりひねったりするような演技ができなかったのです。

膝を畳んで水面や氷の上を歩けることができるというのが、地球編のアイデアのひとつですね。なんとかしてモビルスーツを高速移動させないとアクションシーンに迫力がでないので、頭をひねって考え出した苦肉の策ともいえます。



■水中を移動する際は足を畳んで抵抗を軽減する。
その状態で膝を折り、ソリの様にして水面や
氷上を高速移動すること。



太田 垣 MEMO

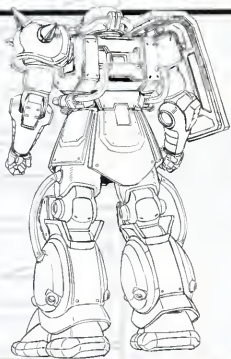
陸戦型ザクはどうデザインしようかと悩みましたが、宇宙用と同じであまり変えられないのと、すでに色々な人が描いていて新たに独自性を出すのも難しいので、違和感なくまとめることを目標にしました。

宇宙用の機体と同じ素材を使うのはリアリティがないと思ったので、動力パイプと関節部分のシーリングは硬質ゴムにしています。新しく思いついたアイデアはそれくらいですね。

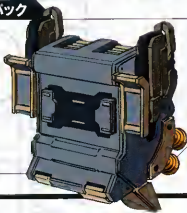
コクピット廻りは「0083」に登場したF2型ザクのイメージを踏襲しています。動力パイプの付け根をシンプルに変えて曲げやすい感じにしました。

腰周りは宇宙用のデザインに比べるとシンプルになったと思います。宇宙用で失敗したなと思っていたスカートのヒンジ部分の分割をまっすぐに変更したのと、腰にスラスターを追加したので、噴射でスカートが痛まないように補強板をつけています。処理線は噴射の跡ですね。

ザクは色を変えているだけでも楽しいので、パターンをたくさん作ってしまいました。



バックバック



バックシヨットは完全にファーストのザクのシルエットですね。重力下では宇宙用のように大きなバックバックを背負うとひっくり返ってしまふと思つたので、かなり小型化しました。なんとかサブアームは付けられたんですけど、予備マガジンや武器を搭載する場所があまり無いので悩んでいます。

劇中に出てくるまでまだしばらく余裕があるので、もう少し考えてアイデアをつけたいですね。

ドップ



ルグゲン



太田垣 MEMO

ドップ戦闘機は、元のデザインがひよこ隊長にしか見えなくて、いかにも飛ばなそうですが、ミリタリーティストでかつよく改造するモテラーさんが多くいたので、自分でもやってみたかった機体です。

少し機首を前にして全体をシエイプアップすると、空気抵抗が大きそうな胴体部分を斜めに切り込んで全翼機みたいにすれば飛ぶように見えるかなと。

この辺は、自分の知識を総動員して、シルエットはそのままにバランスを変えてデザインするのが楽しかったですね。

ドップは下のベクターノスルがジェットエンジンで、上がロケットエンジンという設定で、普段はジェットで飛んで、高度ではロケットを使うこともできます。

ルグゲンも同じ組み合わせを使っている、そのおかげで劇中でも成層圏に近いところから降下できました。そんな誰も気づかない部分まで考えなくていいんですけど、そこまで考えるからデザインが楽しいんですね。

砂漠の盗賊

一年戦争によって地球が負った環境破壊の傷跡はあまりに深く、砂漠化が急速に進む中、生き残った人々の暮らしも貧窮を極めていた。終戦から3か月後のアフリカ大陸——砂漠に埋もれる戦いに敗れたMSや様々な兵器を無許可で拾い集める廃品回収の業者を、人々は「砂鼠」と呼ぶ。サンダーボルト宙域でリビング・デッド師団の一員として戦死したと思われていたシヨーン・ミタデラは、「砂鼠」——砂漠の盗賊として、生き残っていた。

U.C.0080

外伝
砂鼠シヨーン編





本田 垣 MEMO

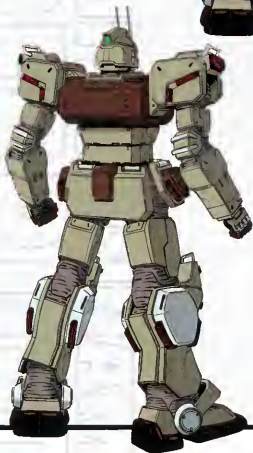
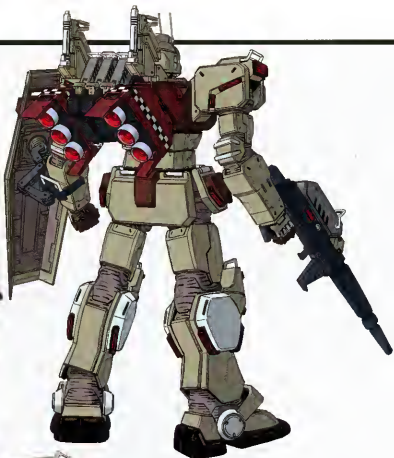
外伝「砂漠シヨーン」の主役機というイメージでデザインした機体です。読切を作画しているときにはラフ画しか作っていませんでした。機型雑誌からの要望もあって追加でデザイン画を清書したものです。

外伝の陸戦型ガンダムは力強い感じで、主役らしく頼も小さく足も長めにデザインしているので、スパルタンに搭載されている機体との違いも楽しんでもらえれば。

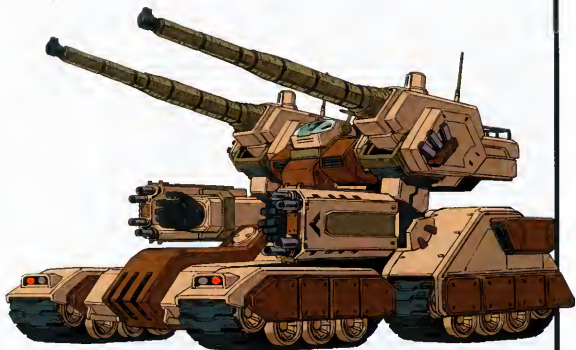
砂漠に登場するので、穴の開いているところは防砂仕様になっています。

バックパックはかなり悩みました。スラスターの役割が主面とは違って、足の部分がラバーになっているのを見ればわかると思いますが、脚部についている下向きの小型スラスターで若干浮いている状態にして、ホバークラフトみたいに高速移動できるようにしています。ホバーといえばドムのイメージですが、あの重い機体で可能ならガンダムでもいけるだろうと。

バックバック



モビルスーツが地上になった
とたんに、相撲取りみたいにノ
シノシ歩くのがいやで、そのイ
メージを変えたかったんです。
あまり移動がゆっくりだと怖
くないんですよ。それだと兵
器としての存在価値もないよう
に思ってしまうので、モビルス
ーツは当然、人間よりも速くな
いといけないし、戦車より機動
力がないと使う意味がないでし
ょう。だから陸戦型を考えるに
きは、必ず高速移動させるには
どうすればいいかを意識してデ
ザインしています。



太田 垣 MEMO

「UC」のロトや「F91」に出ていたガンタンクR-44に近いシルエットですね。

腰が高くてゆっくりしか動けないのは、戦車ではなく移動砲台だよな……。と常々思っていて、最近ではアニメでも速く走るガンタンクが描かれていたし、だいぶ戦車に寄っているものが出てきたので自分もそれに挑戦しよう。

現代戦車は前面投影面積を減らす方向性なので、本当ならもっと薄くなってしかるべきですが、あまりやりすぎるとモビルスーツである意義がなくなってしまうんですね。

他の人のアレンジを見たときに、かっこよく変えずにガンタンクらしさが消えているなと思うことがあって、あえて、この顔とかガンタンクらしい部分を残してやろうと試みました。

ガンタンクの記号はできるだけ使いつつ、どこまで崩すかという点が個人的には上手くいったデザインだと思います。

手の部分は、ガトリング砲のままだともう腕じゃなくいいじゃん、と思ったのでマニピュ



レーダーに変えつつ、外側にマ
シングンを装備しました。
宇宙編でも少しだけ登場させ
たんですけど、その時には低
重力下では下に押さえつけなが
らタンクで移動するという設定
で、タンク部分に姿勢制御スラ
スターを付けていました。完全
な無重力では使えませんが、ア
バオア・クークらしいの巨大な小
惑星であれば重力があってもし
かるべきだと思ったので。
この機体はスパルタンにも積
んであるので、また地上でも登
場させるつもりです。



太田垣MEMO

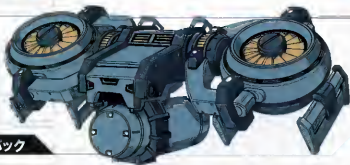
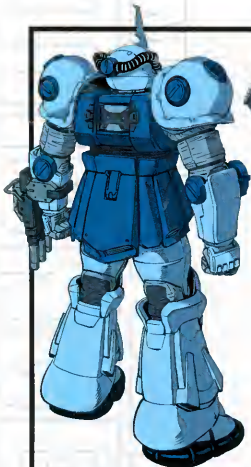
宇宙編の連載中に、読者から地上編も見たいという声をたくさんいただいたので、外伝を描くことができる機会に、じやあ描いてみようと思っ作った機体です。

元々、サンダーボルトは宇宙戦ばかりで地上用の機体になっていなかったの、初めて「モビルスーツを重力下でどうやって高速移動させるか」を考えました。足回りがホバーになっていて、脚部のスラスタと背中搭載したファンで高速移動するというアイデアができた時に、なんとか形になったと思いましたね。

コクピットの部分はグフの一番の特徴なので、そのまま使っています。

どこまで元のデザインを使うかが毎回悩ましいところで、全部変えるとなれば諦めて違うものになってしまいますし、漏れではカラーリングで表現することもないので、グフ的な記号はちゃんと入れておかなければいけません。

右肘の部分に付いているドラムには、手首から出るビートロ



バックパック

ツドが収納されています。指先のバルカン砲を使ってもよかったんですけど、ちよつと気恥ずかしかったので、『第08MS小隊』のグラフィックと 同じように腕に装備させるようにしました。

推進力を普通のスラスターではなくファンにしたのは、見栄えがよかったのが一番です。あとはスラスターだと飛べそうな印象に見えてしまうのと、燃費的にもファンのほうが長く運用できそうかなと思ったので。

背中のファンを他の機体にもつけさせるかは悩んでいます。が、このグラフィックがまだ描いている新章に登場するモビルスーツのデザインのベースになっています。

MS SPECIAL COMICS SPECIAL 機動戦士ガンダムサンダーボルト⑤ 限定版

機動戦士ガンダムサンダーボルト MSイラストレーションズ「フルカラー設定集」

イラスト 太田垣康男

構成・文 平岩真輔

デザイン 関善之+村田慧太郎 for VOLARE inc.

© 太田垣康男 小学館 © 創造・サンライズ

